

بازتاب و کارکردهای سحر و جادو در افسانه‌های سحرآمیز

پگاه خدیش*

استادیار مؤسسه لغتنامه دهخدا و مرکز بین‌المللی آموزش زبان فارسی

چکیده

افسانه‌های سحرآمیز یا افسانه‌های پریان از برجسته‌ترین انواع ادبیات شفاهی به شمار می‌آیند. این افسانه‌ها، که در فهرست جهانی طبقه‌بندی قصه‌های عامیانه آرنه - تامسون - اوته با شماره‌های ۳۰۰ تا ۷۴۹ مشخص شده‌اند، یادگار زمانی هستند که در ذهن انسان نخستین، هر شیء و پدیده‌ای قدرتی جادویی و ماوراءطبیعی داشت و از نیروی محدود انسان فراتر بود. آدمی باور داشت که هر گاه گرفتار مشکلی شود، نیروهای جادویی به یاری‌اش می‌آیند از خطر و گرفتاری نجاتش می‌دهند. از تحلیل محتوایی افسانه‌های سحرآمیز می‌توان به بسیاری از بن‌مایه‌های کهن در اندیشه انسان نخستین، از قبیل جاندارپنداری و شخصیت‌بخشی به اشیا، توانایی سخن گفتن با گیاهان و حیوانات، مسخ‌شدن و... پی برد.

کلیدواژه‌ها: افسانه‌های عامیانه، عوامل و ابزار جادویی، باورهای کهن.

* pegah_khadish@yahoo.com

تاریخ پذیرش: ۱۳۸۸/۲/۳۰

تاریخ دریافت: ۱۳۸۷/۸/۲۰

مجله دانشکده ادبیات و علوم انسانی، سال ۱۷، شماره ۶۵ پاییز ۱۳۸۸

مقدمه

افسانه‌ها و اسطوره‌ها بازمانده‌ی دورانی هستند که انسان در جهانی سرشار از ناشناخته‌ها می‌زیست. آن نیروهای ماورای طبیعت و قدرت‌های مافوق انسانی که خدایان اسطوره‌های کهن از آن‌ها برخوردار بودند، در گستره‌ی افسانه‌ها و قصه‌ها جنبه‌ای سحرآمیز یافتند و به اشیا و جانوران و پریان منسوب شدند. «آن‌چه از راه حس و تجربه نمی‌توان علم قطعی راجع به آن پیدا کرد، همواره بیش و کم تبیین آن با احساس و تخیل همراه بوده است... پیداست که تبیین ناشناخته‌ها هرچه بیشتر به گذشته تاریخ بشر بازگردیم خیال‌انگیزتر و غیرعقلانی‌تر و غیرتجربی‌تر است و حوزه امور ناشناخته نیز وسیع‌تر» (پورنامداریان، ۱۳۶۴: ۴۲).

از تحلیل محتوایی افسانه‌های سحرآمیز می‌توان به بسیاری از بن‌مایه‌های کهن در اندیشه انسان نخستین، از قبیل جاندارپنداری اشیا، توانایی سخن گفتن گیاهان و جانوران، مسخ شدن و ... پی برد؛ این‌که وی چگونه در مقابل مظاهر ناآشنای طبیعت احساس ناتوانی می‌کرد و با شیوه‌های گوناگون می‌کوشید از حمایت نیروهای قدرتمند اطراف خویش بهره‌مند شود.

در تألیف این مقاله از میان مجموعه قصه‌های عامیانه فارسی، که بر مبنای روایت‌های شفاهی جمع‌آوری شده‌اند، تعدادی از افسانه‌های سحرآمیز، منطبق با تیپ‌های قصه‌های پریان در فهرست آرنه - تامسون، برگزیده و بر اساس ساختار و محتوا بررسی شدند. در ذکر شواهد و نمونه‌ها علاوه بر ذکر نام افسانه ایرانی، شماره تیپ آن نیز بر اساس فهرست جهانی آرنه - تامسون - اوته استخراج و ذکر شده است تا بهتر بتوان به مقایسه تطبیقی میان افسانه‌های ایرانی و افسانه‌های سایر ملل پرداخت. گفتنی است در فهرست مذکور تفاوت‌ها و ممیزات قصه‌ها در محتوا و محل ضبط آن‌ها، با نشانه‌های دیگری از جمله حروف لاتین و ستاره نشان داده می‌شود.

پیکره بحث

ساختار کلی افسانه‌های سحرآمیز، همانند بسیاری دیگر از روایت‌های منشور شفاهی، چنان است که با بروز مشکلی یا پی بردن به فقدان چیزی، قهرمان داستان برای کارسازی مشکل یا رفع کمبود به راه می‌افتد. در زنجیره رخدادهایی که پس از آن در جریان روایت پیش می‌آید، از جمله مبارزه با دشمنی شریر یا دیوی سهمگین، تعقیب و گریز، یا انجام دادن کاری دشوار و غیرممکن، همواره یک عنصر کمکی و یاری‌دهنده دیده می‌شود که به نوعی قهرمان را حمایت و مشکل را کارسازی می‌کند. در معدودی از افسانه‌ها این یاری و حمایت جنبه جادویی و ماورایی ندارد و عوامل سحرآمیز در سایر رویدادهای روایت نقش‌آفرینی می‌کنند؛ مثلاً پیرمردی در راه با قهرمان ملاقات می‌کند و راه و چاه را به او نشان می‌دهد و می‌گوید که چگونه می‌توان از خطر نجات یافت و به هدف رسید ولی هیچ ابزار جادویی به او نمی‌دهد. در تعداد اندکی از این قصه‌ها نیز قهرمان خود به تنهایی و به یاری هوش و ذکاوت یا نیروی جسمانی خویش بر مشکل غلبه می‌کند. ولی در سایر موارد قهرمان یا از کسی وسایل سحرآمیز را دریافت می‌کند یا از کمک یاورانی برخوردار می‌شود که نیروهای خارق‌العاده و مافوق انسانی دارند.

در افسانه‌های ایرانی در برخی موارد یاری‌کننده و عامل جادو یکی است: کره اسب جادویی که هم یاور قهرمان است و هم خود یک حیوان سحرآمیز است، قهرمان را بر پشت خویش سوار و در آسمان پرواز می‌کند (افسانه کره سیاه، تیپ ۳۰۴*).

به نوشته ولادیمیر پراپ در کتاب ریخت‌شناسی قصه‌های پریان، ساختار این افسانه‌ها چنان است که پس از بروز مشکل، قهرمان خانه را ترک و در راه به صورت تصادفی با بخشنده یا یاری‌کننده ملاقات می‌کند و از او کمک می‌گیرد (پراپ، ۱۳۸۶: ۸۵). در افسانه‌های ایرانی همیشه وضع به این صورت نیست. گاهی قهرمان پیش از رخ دادن مشکل و فاجعه، با یاری‌کننده برخورد می‌کند و ابزار سحرآمیز را از او

می گیرد و مدتی بعد از این ملاقات، مشکل رخ می نماید: پسر کوچک به وصیت پدر، سه شب بر سر قبر او پاسبانی می دهد و سه اسب پریزاد به دست می آورد. این اسبها با قدرت های جادویی خویش بعداً در حل معماهای شاهزاده خانم به پسر کمک می کنند (ملک محمد که تقاص برادرانش را گرفت، تیپ ۵۳۰). گاهی نیز عامل جادویی متعلق به قهرمان و در خانه اوست، او را از خطرهای آگاهاند و در رفع گرفتاری یاری اش می دهد: پادشاه با باز دست آموز خویش به شکار می رود، باز او را از خوردن آبی که با خون اژدها زهرآلود شده منع می کند (خنده ماهی، D ۸۷۵*).

عوامل و ابزارهای سحرآمیزی که در اختیار قهرمان گذاشته می شوند طیف گسترده ای را در برمی گیرند و شامل موارد متفاوتی هستند. شیوه های دستیابی به این ابزار نیز متفاوت است. در این بخش این شیوه ها را بررسی می کنیم.

چگونه قهرمان صاحب ابزار جادویی می شود؟

روش های دست یافتن به عوامل و ابزار سحرآمیز و جادویی به ترتیب تکرار و فراوانی شان در افسانه های ایرانی به قرار زیرند:

۱. انجام یک کار نیک و اخلاقی. کارهای خوب و پسندیده مصداق های گوناگونی دارند که همگی برگرفته از فرهنگ مردم ایران زمین است: حرف شنوی از پدر یا مادر (کاکا سیاه و پسر پادشاه، C ۵۰۷)؛ انجام وصیت پدر (جوان تیغ، ۳۰۲)؛ کمک به حیوانات اسیر (دختر ماه و ستاره، ۴۸۰)؛ سلام کردن (شاه لنتی، ۹۸۶*)؛ توبه کردن از کارهای زشت (آقا حسنک، ۴۶۷)؛ کشتن اژدهایی که مایه ترس مردم است (متل سیمرغ، ۳۰۱)؛ صبر و شکیبایی در انجام کارها و در مواجهه با مشکلات (خفت خمار و مهری نگار، B ۴۲۵)؛ سنگ صبور، ۸۹۴)؛ خوش حسابی در معامله (خنده دسته گل، ۴۰۳).

برخی از مصداق کارهای نیک، جنبه جهانی و بین المللی دارند و در قصه ها و افسانه های سایر ملل نیز دیده می شوند مانند کمک کردن به حیوانات یا بردباری و

شکبیایی در برابر مشکلات. قهرمان در افسانه‌های ایرانی بیش از همه با کمک به حیوانات، از یاری آن‌ها برخوردار می‌شود: به مورچه‌ها در گذشتن از رود کمک می‌کند، مورچه‌ها کار دشواری را برایش انجام می‌دهند (دختر شهر چین، ۵۵۴)؛ جوجه‌های سیمرغ را از چنگ مار می‌رهاند، سیمرغ او را از ظلمات به شهر روشنایی می‌برد (ملک جمشید و دیب سب‌دزد، ۳۰۱)؛ گربه یا سگی را که کسی کتک‌شان می‌زند می‌خرد، آن‌ها عامل جادویی گمشده را برایش پیدا می‌کنند (تبل پای درخت زردآلو، ۵۶۰). این امر را شاید بتوان تا حدی ناشی از توصیه اکید آیین زرتشتی بر آزار نرساندن به جانوران و کمک به آن‌ها دانست که در اندیشه ایرانیان باستان جایگاه ویژه‌ای داشت و بعدها دین اسلام نیز بر آن صحنه گذاشت.

۲. کسی بدون هیچ درخواست و چشم‌داشتی و بی‌آن‌که قهرمان کاری برایش انجام داده باشد عامل سحرآمیز را به او می‌دهد یا جای آن را نشان می‌دهد: درویش به شاه بی‌فرزند سیبی می‌دهد که با خوردن آن، شاه صاحب پسری می‌شود (جوان تیغ)؛ سه کبوتر روی درخت می‌نشینند و می‌گویند که چگونه برگ همان درخت قهرمان مصدوم را شفا خواهد داد (ملک محمد و طلسم دختر شاپور شاه، B ۵۱۶)؛ هنگام زایمان زن فقیر، پنج زن نورانی به کمک می‌آیند و هر کدام صفتی خارق‌العاده به نوزاد هدیه می‌دهند (جمجمه، ۴۰۳).

۳. رفتارهای خداپسندانه و باورهای مذهبی. با توجه به این نکته که جامعه ایرانی بافت و فرهنگی مذهبی دارد، دعا و مناجات، نذر و نیاز، توسل به امامان و معصومان از رفتارهایی هستند که قصه‌گوی ایرانی با تأکید بر نیروی خارق‌العاده آن‌ها شنوندگانش را به تقویت اعتقادات دینی تشویق می‌کند: خارکن فقیر با ادای نذری فراموش شده از بلا می‌رهد (قصه باباخارکن، ۷۷۸*)؛ چوپان گوسفندهایش را در راه علی (ع) می‌دهد، حضرت در سیما و هیئت پیرمردی نورانی ظاهر می‌شود و او را یاری می‌کند (محبت علی، A ۴۶۵*). گاهی شخصیت‌های روحانی و پیران معنوی در خواب به سراغ

قهرمان می‌آیند و او را راهنمایی می‌کنند (پسر صیاد، C ۵۱۳*؛ خانم ناری، ۷۰۶). گاهی هم صرف بی‌گناهی و پاکی قهرمان، سبب می‌شود از حمایت چهره‌های مذهبی برخوردار شود: حضرت علی (ع) پسر کوچک را که از برادرانش کتک خورده و به او ظلم شده حمایت و دستگیری می‌کند (ملک محمد و دیو یک لنگو، ۵۵۰).

۴. کسی در قبال انجام کاری یا به‌جا آوردن شرایطی یا در عوض گرفتن چیزی، عامل جادویی یا آن‌چه را که قهرمان در پی‌اش بوده به او می‌دهد: درویش اسب و شمشیر قهرمان را می‌گیرد و سفره و شاخ سلیمانی را به او می‌دهد (ملک محمد و دیو یک لنگو)؛ دستی از میان آب بیرون می‌آید و هدیه دختر کوچک تاجر را می‌دهد به شرطی که دختر را به او بدهند (پسر شاه پریان، ۴۳۲*).

۵. قهرمان تصادفاً به عامل سحرآمیز دست می‌یابد: پیرمرد فقیر تخم مرغ سعادت را در میان خارها پیدا می‌کند، یکی از پسرهایش پادشاه می‌شود و دیگری هر شب زیر بالشش پول پیدا می‌کند (سعد و سعید، ۵۶۷)؛ زنی که فرزند ندارد، دانه اناری پیدا می‌کند و می‌خورد و بچه‌دار می‌شود (خانم ناری).

۶. قهرمان عامل جادویی را می‌خرد: برادرها یک کتاب، قالیچه و سب و می‌خرند؛ در کتاب از وقایع آینده خبر داده‌اند، قالیچه پرواز می‌کند و اگر با سب و بر مرده‌ای آب بریزند، زنده می‌شود (مطیع و مطاع، A ۶۵۳)؛ قهرمان سه سخن حکیمانه می‌خرد و با به کار بستن آن‌ها بر مشکلات غلبه می‌کند (احمد و تقدیر پادشاه، B ۹۱۰).

۷. قهرمان با فریب‌دادن دارنده عامل جادویی آن را از او می‌گیرد و صاحب می‌شود: کچل شیطان را فریب می‌دهد و اسم اعظم را از او یاد می‌گیرد (کچل و شیطان، ۵۷۱)؛ دختر با گول زدن دیو و دادن وعده ازدواج، جای شیشه عمر دیو را از او می‌پرسد (تنبلو، ۴۶۷). در این مورد اخیر دیو گرچه شخصیت شریر قصه است و به سایر افراد داستان آسیب می‌رساند، ولی چون جای شیشه عمرش را نشان می‌دهد به نوعی بخشنده عامل جادو هم به حساب می‌آید.

عوامل و ابزار سحرآمیز

مواردی که تاکنون برشمردیم، مهم‌ترین شیوه‌هایی هستند که قهرمان از طریق آن‌ها از کمک یاری‌کننده یا عامل سحرآمیز برخوردار می‌شود. اینک باید دید این ابزار و عوامل در افسانه‌های ایرانی چه چیزهایی هستند. این موارد را می‌توان به صورت زیر طبقه‌بندی کرد:

۱. انسان‌های یاری‌کننده. انسان‌هایی که قهرمان در سفر خویش برای حل مشکلات با آنان دیدار می‌کند، معمولاً ابزار و اشیایی را به او می‌دهند که قدرت ماوراءطبیعی دارند و قهرمان با کمک آن وسایل بر مشکل غلبه می‌کند؛ مثلاً در بیشتر قصه‌ها مشکل اولیه، فرزند نداشتن شاه است. درویشی سببی به شاه می‌دهد که با خوردن آن صاحب فرزند می‌شود. در سایر موارد این شخصیت‌های انسانی عالم به غیب‌اند و از همه چیز خبر دارند، جادوگران را می‌شناسند و روش مقابله با آنان و خنثی کردن جادوهای‌شان را می‌دانند و باخبرند چگونه می‌توان طلسمی را گشود. در بسیاری موارد چهره‌های مذهبی نقش یاری‌کنندگان را ایفا می‌کنند، که از آن میان می‌توان به حضرت علی علیه‌السلام (محبت علی، *۴۶۵A)، حضرت خضر (پسر صیاد، *۵۱۳C)، حضرت موسی (کج کردی، *۷۳۵F*)، و زنان روحانی و مقدس (جمجمه، ۴۰۳) اشاره کرد.

در سایر موارد یاری‌کننده انسانی، پیرمرد یا پیرزنی است که قهرمان در مسیر سفر خویش با او روبه‌رو می‌شود (دختر نارنج و ترنج، ۴۰۸؛ گل به صنوبر چه کرد، *۴۶۱B). البته در برخی از افسانه‌ها انسان‌های یاری‌کننده خصلت جادویی و ماوراءطبیعی ندارند، مانند پیرمرد خارکنی که به کمک قهرمان زخمی می‌آید و او را از مرگ نجات می‌دهد (پی‌سوز و شاهزاده، *۶۵۲A)، یا ماهی‌گیری که کودک بر آب نهاده شده - که قهرمان بعدی و اصلی داستان است - را از آب می‌گیرد و بزرگ می‌کند (پادشاه یمن، ۹۳۸). گاهی نیز یکی از اعضای خانواده قهرمان در گرفتاری‌ها به کمک او می‌آید. مثلاً برادرها (حسن خاک‌باز، ۳۰۲)، خواهرزاده قهرمان (حکایت از

بین بردن نسل دختر، ۵۹۰)، خواهر (بلبل سرگشته، ۷۲۰)، و مادرشوهر (باغ گل زرد باغ گل سرخ، ۸۹۱B*).

۲. حیوانات جادویی، شامل اسب، سیمرغ، کبوتر، مورچه، روباه ... این جانوران گاه در قبال یاری قهرمان و گاه بدون هیچ عامل محرکی، مو یا پر خود را به او می‌دهند تا در شرایط بحرانی آن را آتش بزنند. با آتش زدن پر یا موی سحرآمیز، حیوانات ظاهر می‌شوند و به قهرمان کمک می‌کنند. حضور جانوران یاری‌کننده با آتش زدن پر یا موی‌شان، بن‌مایه‌ای است که در افسانه‌های بسیاری از اقوام و ملل جهان دیده می‌شود. علاوه بر حیوانات گاه دیوها و پریزاده‌ها هم به خدمت قهرمان درمی‌آیند و موی خویش را به او می‌دهند که همان کاربرد را دارد (چغون‌دوز، ۵۵۴؛ شاه‌لنتی). در موارد دیگر حیوانات جنبه جادویی ندارند و در قبال کمکی که قهرمان به آن‌ها کرده، برایش خدمتی انجام می‌دهند: ماهی‌هایی که نانوا هر روز برایشان نان ریخته او را از غرق شدن نجات می‌دهند (ماهیان حق‌شناس، *۹۳۶)؛ شاهزاده شیری را که به دام افتاده نجات می‌دهد، شیر در عوض با شیر شاهزاده خانم می‌جنگد و او را شکست می‌دهد (دختر شهر چین).

۳. اشیای سلیمانی. در افسانه‌های ایرانی مهم‌ترین اشیای سحرآمیز که همگی به حضرت سلیمان منسوب‌اند عبارت‌اند از: قالیچه، عصا، انبان، انگشتر، شاخ نفیر، دانه حضرت سلیمان، کشکول، سفره و عرقچین. این اشیای عملکردهای متفاوتی دارند: قالیچه پرنده است، از سفره و انبان و کشکول هر غذایی که قهرمان اراده کند و بگوید بیرون می‌آید، با دمیدن در شاخ نفیر لشکری انبوه به یاری قهرمان می‌آید، با نهادن عرقچین بر سر می‌توان غیب شد و با دانه و انگشتر تقریباً همه کار می‌توان کرد، از جمله آماده کردن چند بار شتر با جواهرات قیمتی، ساختن قصری از طلا و نقره، آوردن قصری از جایی دور، غیب شدن، احضار دیو‌هایی که حاضر به خدمت هستند و ...

۴. خوردنی‌ها، شامل سیب، انار، گلابی، جگر و سر مرغ سعادت، آب‌دهان مار. سیب بیش از بقیه خوردنی‌ها در افسانه‌ها نقش سحرآمیز دارد و تقریباً همیشه زنی با خوردن سیب جادو یا سیب بهشتی باردار می‌شود. تنها در یک افسانه (وصیت تاجرباشی، D ۹۱۰) آدم‌ها با خوردن سیب تبدیل به خرس می‌شوند. خوردن جگر و سر مرغ سعادت قهرمان را به ثروت پایان‌ناپذیر و پادشاهی می‌رساند (سعد و سعید، ۵۶۷)؛ زنی با خوردن دانه اناری حامله می‌شود (خانم ناری)؛ شکارچی با خوردن آب دهان مار زبان همه حیوانات را می‌فهمد (شکارچی و شاه مارها، ۶۷۰).

۵. شیشه عمر دیو هم، از آن رو که با شکستن آن می‌توان دیو را کشت و از میان برد، یکی از ابزارهای جادویی محسوب می‌شود. این شیشه معمولاً در جایی دور از دسترس آدمیان - که دشمن دیوها هستند - مخفی شده و فقط خود دیو جای آن را می‌داند. مکان شیشه عمر ممکن است در شکم ماهی یا سنگ (آقاحسنک، تنبلو)، در سنگدان کبوتر (ملک جمشید و دیو یک لنگو)، در پای آهوی لنگ (غلام دیوزاد، A ۵۱۳*) یا در سینه خود دیو (هفت برادر و یک خواهر، ۴۵۱*) باشد. دسترسی به آن هم به سادگی میسر نیست؛ مثلاً در افسانه تنبلو، نشانی شیشه عمر دیو چنین است: «در یک فرسنگی اینجا درختی است و پای درخت چاهی است که تخته‌سنگی روی آن است. باید سنگ را برداری و بروی ته چاه، آن‌جا جنگلی است که گاوی در آن می‌چرد. در شکم گاو دریاچه‌ای است و در دریاچه یک ماهی و شیشه عمر من در شکم آن ماهی است». البته تخیل خلاق قصه‌گویان می‌تواند هزار و یک پستوی دیگر برای پنهان کردن شیشه عمر دیوها بسازد. گاهی هم شیشه عمر بر لب تاقچه است (زننگی و زرنگی، A ۳۱۵). دیو معمولاً خودش جای شیشه عمرش را برای دختری که دوست دارد و به امید کام گرفتن از او فاش می‌کند. با شکستن شیشه، دیو می‌میرد؛ بنابراین دیو برای پس گرفتن آن از قهرمان حاضر است هر کاری بکند.

۶. سایر موارد. در این گروه می‌توان انواع مختلفی از ابزارهای سحرآمیز را جای داد؛ مانند اسم اعظم که با گفتن آن می‌توان هر کاری را انجام داد، سرمه خفا که اگر آن را در چشم بکشند غیب می‌شوند، ترکه جادویی که می‌تواند به دشمنان حمله کند و آن‌ها را کتک بزند، سنگ صبور، قلیان و سماور سخن‌گو، اشکی که به مروارید بدل می‌شود، دفتر علوم جادویی، گفتن یا علی به عنوان رمز یا وردی جادویی و چاره‌گشا. عوامل شفابخش را نیز باید در همین گروه قرار داد. این عوامل گاه برای زنده کردن مرده به کار می‌روند مثل روغن سلیمانی، دوی شکست و بست یا یک پر؛ و گاه بیماری‌هایی مثل کوری، دیوانگی و صرع را شفا می‌دهند. برگ، ریشه و ساقه برخی درخت‌ها، و در موارد معدودی مغز سر گربه یا سنگ یا انسان برای درمان بیماری‌ها مفید هستند. در افسانه "خنده دسته گل، گریه مروارید" قهرمان که از هنگام تولد نظر کرده است و صفات جادویی دارد، با آب دهان خویش، جراحاتش را التیام می‌بخشد.

گاهی با کشتن قهرمان یا از چکیدن خون او بر زمین، چیزی ظاهر می‌شود که بعداً راز جنایت را آشکار می‌کند و معمولاً در پایان داستان، قهرمان قربانی، زنده و سالم از آن بیرون می‌آید: کنیز دختر نارنج و ترنج را از بالای درخت هل می‌دهد تا بکشد؛ دختر تبدیل به کبوتر می‌شود و در نهایت به شکل اولیه خویش ظاهر می‌گردد (پسر پادشاه و کنیز، ۴۰۸)؛ پدر سرپرش را می‌برد، دختر استخوان‌های برادرش را دفن می‌کند، بلبلی ظاهر می‌شود (بلبل سرگشته، ۷۲۰)؛ از چکیدن خون دختر و هفت برادرش یک درخت گل و هفت درخت سپیدار سبز می‌شود (هفت درخت سپیدار، ۴۰۷*). این شکل ظهور و بازگشت دوباره را می‌توان با عقیده به تناسخ و تجدید حیات مرتبط دانست که از قدیمی‌ترین باورهای اقوام است. یرزلی در کتاب فولکلور قصه‌های پریان مهم‌ترین باورهای ابتدایی را چنین برمی‌شمارد: طبیعت‌گرایی، جاندارانگاری اشیا و حیوانات، مسخ، بت‌پرستی، ازدها، خواب و رؤیا، تجدید حیات، سحر و جادو،

تابوها. به عقیده او با مطالعه این باورها روشن می‌شود که چگونه اعتقادات راسخ نیاکان ابتدایی ما، موضوع اصلی قصه‌های زنان کهن سال را شکل می‌دهند (یرزلی، ۱۹۲۴: ۵۰). ۷. رفقای خارق‌العاده. این رفقا یاورانی هستند با توانایی‌های عجیب و غریب و غیرمعمول که معمولاً بی‌مقدمه همراه قهرمان به راه می‌افتند و در حل مشکلات و انجام کار دشوار به او کمک می‌کنند. برخی از خصلت‌های خارق‌العاده آن‌ها پرخوری، تندروی، توانایی نوشیدن حجم بسیار عظیمی از مایعات، قدرت جابه‌جا کردن کوه یا ساختمان‌های بسیار بزرگ است. دیوهایی را هم که گاه به خدمت قهرمان درمی‌آیند می‌توان از مقوله رفقای خارق‌العاده دانست.

بین اشیا و عوامل سحرآمیز که به دست قهرمان می‌رسند و شیوه‌هایی که قهرمان به وسیله آن‌ها صاحب آن ابزار می‌شود، هیچ رابطه خاصی وجود ندارد. مثلاً قهرمان برای برخورداری از کمک و یاوری حیوانات، همیشه به آن‌ها کمک نمی‌کند، گاهی آن‌ها را می‌خرد، گاهی پیدا می‌کند و گاهی هم حیوانات بدون هیچ دلیلی قهرمان را راهنمایی می‌کنند. ولی ضابطه‌هایی نیز وجود دارد که ظاهراً قصه‌گویان آن‌ها را رعایت می‌کنند چنان‌که در هیچ کدام از افسانه‌های بررسی شده، کسی در قبال شرطی یا تقاضایی حیوانات یاری‌کننده را به قهرمان نمی‌دهد؛ با این حال منع منطقی هم برای رخ دادن چنین وضعیتی وجود ندارد. قهرمان می‌تواند انگشتر سلیمانی را در عوض چیزی دریافت کند، آن را بخرد یا پیدا کند، یا در نتیجه انجام یک کار نیک آن را پاداش بگیرد.

نتیجه‌گیری

سحر و جادو به عنوان یکی از باورهای بسیار کهن و پرتوان و تأثیرگذار، همواره در اندیشه و زندگی آدمیان وجود داشته است. با شکوفایی دانش و خردورزی، پرده از نادانسته‌ها کنار می‌رود و سحر و جادو کارآیی خویش را از دست می‌دهد. با این حال ردپای این باور کهن را هنوز می‌توان در قصه‌ها و افسانه‌ها دید. در بررسی افسانه‌های

ایرانی مشخص شد نیروهای جادویی و مافوق انسانی، در قالب اشخاص و اشیایی پدیدار می‌شوند که قهرمان داستان در جریان حوادث و رخداد‌های روایت با آنان رویارو می‌گردد. برخی از این اشیا و عوامل عبارت‌اند از: حیوانات جادویی، اشیای سلیمانی، میوه‌ها و خوردنی‌های گوناگون، شیشه عمر دیو، رفقای خارق‌العاده، ورد یا سخنی سحرآمیز. قهرمان با شیوه‌های گوناگونی از این ابزار و نیروها بهره‌مند می‌شود و آن‌ها را در اختیار می‌گیرد، از جمله با انجام دادن کارهای نیک، داشتن رفتارها و اعتقادات مذهبی، خریدن شیء جادویی یا یافتن آن به صورت کاملاً تصادفی، دریافت عامل جادویی در قبال انجام دادن کاری یا به جا آوردن شرطی.

فهرست افسانه‌ها

کره سیاه: فقیری

ملک محمد که تقاص برادرانش را گرفت: الول ساتن

خنده ماهی: انجوی، جلد ۲

کاکا سیاه و پسر پادشاه: هدایت

جوان تیغ: وکیلان

دختر ماه و ستاره: نادری

شاه لنتی: امینی

آقا حسنک: انجوی، جلد ۲

مثل سیمرغ: انجوی، جلد ۱

خفت خمار و مهری نگار: فقیری

سنگ صبور: امینی

خنده دسته گل گریه مروارید: هدایت

دختر شهر چین: انجوی، جلد ۱

ملک جمشید و دیب سیب‌دزد: الول ساتن

تنبل پای درخت زردآلو: امینی

ملک محمد و طلسم دختر شاپور شاه: الول ساتن

جمع‌مه: امینی

قصه بابا خارکن: فقیری

محبت علی: انجوی، جلد ۲

پسر صیاد: کوهی کرمانی

کج کردی خوب کج کردی: کوهی کرمانی

خانم ناری: فقیری

ملک محمد و دیو یک لنگو: انجوی، جلد ۱

پسر شاه پریان: انجوی، جلد ۳

سعد و سعید: وکیلان

مطیع و مطاع: انجوی، جلد ۲

احمد و تقدیر پادشاه: خزاعی، جلد ۱

کچل و شیطان: انجوی، جلد ۱

تنبلو: انجوی، جلد ۲

گل به صنوبر چه کرد: انجوی، جلد ۱

پی سوز و شاهزاده: فقیری

پادشاه یمن: انجوی، جلد ۲

حسن خاک‌باز: خزاعی، جلد ۲

حکایت از بین بردن نسل دختر: الول ساتن

بلبل سرگشته: شین تاکه هارا

باغ گل سرخ باغ گل زرد: انجوی، جلد ۱

چغون دوز: خزاعی، جلد ۴

ماهیان حق شناس: لوریمر
 وصیت تاجرباشی: وکیلان
 غلام دیوزاد: خزاعی، جلد ۱
 هفت برادر و یک خواهر: انجوی، جلد ۲
 زنگی و زرنگی: انجوی، جلد ۳
 پسر پادشاه و کنیز: امینی
 هفت درخت سپیدار: خزاعی، جلد ۱

منابع

- الول ساتن، ل. پ (۱۳۸۲) *قصه های مشدی گلین خانم*. ویرایش اولریش مارتسلوف و دیگران. چاپ سوم. تهران: مرکز.
- امینی، امیرقلی (بی تا) *سی افسانه از افسانه های محلی اصفهان*. اصفهان. چاپ خانه اولیاء.
- انجوی شیرازی، ابوالقاسم (۱۳۵۳) *قصه های ایرانی*. جلد ۲. تهران: امیرکبیر.
- _____ (۱۳۵۶) *قصه های ایرانی*. جلد ۱. چاپ دوم. تهران: امیرکبیر.
- _____ (۱۳۵۵) *قصه های ایرانی*. جلد ۳. تهران: امیرکبیر.
- پراپ، ولادیمیر (۱۳۶۸) *ریخت شناسی قصه های پریان*. ترجمه فریدون بدره ای. تهران: توس.
- پورنامداریان، تقی (۱۳۶۴) *رمز و داستان های رمزی در ادب فارسی*. تهران: علمی و فرهنگی.
- تاکه هارا، شین (۲۰۰۱). *ادبیات شفاهی ایران*. ژاپن: کیزوشا.
- خزاعی، حمیدرضا (۱۳۷۸). *افسانه های خراسان*. جلد ۱. مشهد: ماه جان.
- _____ (۱۳۷۹) *افسانه های خراسان*. جلد ۴. مشهد: ماه جان.
- فقیری، ابوالقاسم (۱۳۴۹) *قصه های مردم فارس*. تهران: سپهر.
- کوهی کرمانی، حسین (۱۳۳۳) *پانزده افسانه روستایی*. تهران: امیرکبیر.
- لوریمر، دل (۱۳۵۳) *فرهنگ مردم کرمان*. به کوشش فریدون وهمن. تهران: بنیاد فرهنگ ایران.

مارزلف، اولریش (۱۳۷۶) *طبقه‌بندی قصه‌های ایرانی*. ترجمه کیکاووس جهاننداری. چاپ دوم. تهران: سروش.

نادری، افشین (۱۳۸۳) *نمونه‌هایی از قصه‌های مردم ایران*. تهران: قصه.

وکیلان، احمد (۱۳۷۹) *قصه‌های مردم*. تهران: مرکز.

هدایت، صادق (۱۳۷۸) *فرهنگ عامیانه مردم ایران*. گردآوری جهانگیر هدایت. تهران: چشمه.

Uther, Hans jorg (2004) *The Typology of International Folktales*. Helsinki. Folklore Fellow Communication.

Yearzely, Macleod (1924) *The Folklore of Fairy Tale*, London Watts & co.